

SKRIPSI



PENERAPAN PEMBELAJARAN MODEL JIGSAW UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR PERMAINAN KASTI PADA SISWA DI SMP NEGERI 27 MAKASSAR

*THE APLICATION OF JIGSAW MODEL LEARNING TO IMPROVE THE
LEARNING OUTCOMES OF KASTI GAMES FOR STUDENT
AT SMP NEGERI 27 MAKASSAR*

HASLINDAH

**JURUSAN PENJASKESREK
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
UNIVERSITAS NEGERI MAKASSAR
2019**

ABSTRAK

HASLINDAH, 2019. *Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Permainan Kasti Pada Siswa di SMP Negeri 27 Makassar. Skripsi. Jurusan Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi, Fakultas Ilmu Keolahragaan. Universitas Negeri Makassar. (dibimbing oleh Poppy Elisano Arfanda dan Ilham Kamaruddin)*

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui penerapan pembelajaran model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti pada siswa di SMP Negeri 27 Makassar. Jenis penelitian adalah penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*). Populasi penelitian adalah seluruh siswa di SMP Negeri 27 Makassar dengan sampel sebanyak 30 orang. Pemilihan/penentuan sampel tersebut dilakukan dengan teknik sampling yaitu *purposive* sampling. Berdasarkan hasil tes tersebut maka dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi permainan kasti siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar meningkat, baik dari aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, maupun dari hasil tes belajar praktek siswa, dimana pada pra siklus, hasil belajar siswa berada dalam kategori cukup sedangkan pada siklus I hasil belajar siswa berada dalam kategori baik. Dengan demikian metode demonstrasi dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kesehatan jasmani olahraga dan kesehatan pada permainan kasti siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar.

Kata kunci: *Pembelajaran model jigsaw, hasil belajar, permainan kasti*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan salah satu proses wajib diikuti dalam kehidupan setiap individu dan memiliki fungsi serta peranan penting bagi pembentukan karakter bangsa dari suatu negara. Dalam pendidikan ada beberapa jenjang yang dapat ditempuh berdasarkan usia. Mulai dari playgroup, TK, SD, SMA, sampai Perguruan Tinggi. Pemerintah tidak menetapkan setiap orang harus mengikuti semua jenjang pendidikan tersebut, namun untuk mendapatkan gelar seseorang harus menempuh beberapa jenjang pendidikan tersebut.

Pendidikan jasmani yang diajarkan disekolah pada hakikatnya memiliki peranan sangat penting yaitu memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk terlibat langsung dalam berbagai pengalaman belajar melalui aktivitas jasmani, olahraga dan kesehatan yang terpilih yang dilakukan secara sistematis. Pembekalan pengalaman belajar itu diarahkan untuk membina pertumbuhan fisik dan pengembangan psikis yang lebih baik, sekaligus membentuk pola hidup sehat dan belajar sepanjang hayat.

Keunggulan pendekatan pembelajaran model jigsaw dan variasi pembelajaran diharapkan siswa menjadi termotivasi untuk mau mengikuti pelajaran Penjas dengan baik karena di dalam pendekatan pembelajaran model jigsaw terdapat permasalahan secara rinci bagaimana menyusun perencanaan pembelajaran, pelaksanaan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan, kinerja

guru dalam pembelajaran model jigsaw serta aktivitas dan hasil pembelajaran pendidikan jasmani dan juga melalui variasi pembelajaran siswa akan lebih aktif dalam mengikuti proses belajar mengajar.

Berdasarkan uraian di atas penulis menguji cobakan pembelajaran sikap tersebut melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dilaksanakan bersama kolaborator dari teman guru mata pembelajaran serumpun, dengan judul “Penerapan Pembelajaran Model Jigsaw Untuk Meningkatkan Hasil belajar Permainan Kasti Pada Siswa di SMP Negeri 27 Makassar”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, permasalahan yang akan dikaji dalam penulisan ini adalah bagaimanakah penerapan pembelajaran model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti pada siswa di SMP Negeri 27 Makassar?

C. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui penerapan pembelajaran model jigsaw untuk meningkatkan hasil belajar permainan kasti pada siswa di SMP Negeri 27 Makassar.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penulisan ini adalah sebagai berikut :

1. Secara Teoritis

Menambah wawasan bagi semua unsur pendidikan terutama pendidikan jasmani serta sebagai referensi untuk pendidikan selanjutnya.

2. Secara Praktis

- a. Bagi Sekolah, penelitian ini dapat meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah dan meningkatkan hasil belajar permainan bola kecil pada siswa. Penelitian ini juga memberikan sebuah pendekatan pembelajaran baru dalam pembelajaran di SMPN 27 Makassar .
- b. Bagi Guru, tentang peningkatan hasil belajar penjas melalui pembelajaran model *jigsaw* dan memperbaiki program efektifitas dalam pembelajaran pendidikan jasmani.
- c. Bagi Siswa, diharapkan mampu meningkatkan hasil belajar penjas dengan baik, khususnya siswa kelas VII SMPN 27 Makassar.
- d. Bagi Peneliti, mendapat pengalaman dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas, memperdalam model pembelajaran model *jigsaw*, dan mengetahui kekurangan dan kelemahan diri pada saat mengajar yang dapat dijadikan acuan memperbaiki diri.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA, KERANGKA PIKIR DAN HIPOTESIS

A. Tinjauan Pustaka

1. Pembelajaran Kooperatif Model Jigsaw

a. Pengertian Metode Pembelajaran

Metode pembelajaran didefinisikan sebagai cara yang digunakan guru dalam menjalankan fungsinya dan merupakan alat untuk mencapai tujuan pembelajaran. Secara etimologi, metode berasal dari bahasa Yunani "*Methodos*". Kata ini terdiri dari dua suku kata yaitu "*metha*" yang berarti melalui dan "*hodhos*" yang berarti jalan atau cara (Uno, 2011)

b. Pengertian Pembelajaran Jigsaw

Secara bahasa, arti Jigsaw dalam bahasa Inggris adalah gergaji ukir dan ada juga yang menyebutnya dengan istilah puzzle yaitu sebuah teka-teki menyusun potongan gambar. Pengajaran dengan model Jigsaw ini mengambil pola cara bekerja sebuah gergaji (zigzag), yaitu siswa melakukan suatu kegiatan belajar dengan cara bekerja sama dengan siswa lain untuk mencapai tujuan bersama (Silberman, 2007)

Jadi metode jigsaw merupakan sistem pembelajaran kelompok dengan memanfaatkan kelompok asal dan kelompok ahli dalam mengembangkan materi yang diajarkan. Metode kooperatif model jigsaw adalah suatu strategi dalam pengajaran yang membagi siswa

menjadi 4-6 kelompok sebagai anggota kelompok kecil yang tingkat kemampuannya berbeda dimana dalam menyelesaikan tugas kelompoknya, setiap siswa anggota kelompok harus saling bekerja sama dan menguasai materi pelajaran untuk mencapai prestasi belajar yang maksimal.

c. Tujuan Metode Pembelajaran Model Jigsaw

Tujuan pembelajaran metode jigsaw adalah untuk melatih peserta didik agar terbiasa berdiskusi dan bertanggungjawab secara individu untuk membantu memahami tentang sesuatu materi pokok kepada teman sekelasnya. Pembelajaran yang menggunakan metode ini menganut pada teori kognitif Jean Piaget dan teori konstruktivisme. Teori konstruktivisme didefinisikan sebagai pembelajaran yang bersifat generatif, yaitu tindakan mencipta sesuatu makna dari apa yang dipelajari. Konstruktivisme sebenarnya bukan merupakan gagasan yang baru, apa yang dilalui dalam kehidupan kita selama ini merupakan himpunan dan pembinaan pengalaman demi pengalaman. Pembinaan pengetahuan seperti ini menyebabkan seseorang mempunyai pengetahuan dan menjadi lebih dinamis (Trianto, 2011)

d. Manfaat Model Jigsaw

Ada beberapa manfaat yang dapat penulis simpulkan dari deskripsi tentang model pembelajaran jigsaw, di antara manfaatnya adalah sebagai berikut: 1) Meningkatkan kemampuan diri tiap individu 2) Saling menerima kekurangan terhadap perbedaan individu yang lebih

besar 3) Konflik antar pribadi berkurang 4) Sikap apatis berkurang 5) Pemahaman yang lebih mendalam 6) Motivasi lebih besar 7) Hasil belajar lebih tinggi 8) Retensi atau penyimpanan lebih lama 9) Meningkatkan kebaikan budi, kepekaan dan toleransi 10) Cooperative learning dapat mencegah keagresifan dalam sistem kompetisi dan keteransingan dalam sistem individu tanpa mengorbankan aspek kognitif.

- 1) Pilihlah materi pelajaran yang dapat dibagi menjadi beberapa segmen (bagian).
- 2) Sebelum bahan pelajaran diberikan, pengajar memberikan pengenalan mengenai topik yang akan dibahas dalam bahan pelajaran untuk hari ini. Pengajar bisa menuliskan topik dipapan tulis dan menanyakan apa yang siswa ketahui mengenai topik tersebut. Kegiatan brainstorming ini dimaksud untuk mengaktifkan schemata (bagan) siswa agar lebih siap menghadapi bahan pelajaran yang baru.
- 3) Bagi anak didik menjadi beberapa kelompok sesuai dengan jumlah materi pelajaran yang ada. Jika jumlah anak didik adalah 50, sementara jumlah materi pelajaran yang ada adalah 5, maka masing-masing kelompok terdiri dari 10 orang. Jika jumlah ini dianggap terlalu besar, bagi lagi menjadi 5 orang, kemudian setelah proses (diskusi kelompok) selesai gabungkan kedua kelompok tersebut.

- 4) Setiap kelompok mendapat tugas membaca dan memahami materi yang berbeda-beda.
- 5) Setiap kelompok mengirimkan anggotanya ke kelompok lain untuk menyampaikan apa yang telah mereka pelajari dalam kelompok.
- 6) Kembalikan suasana kelas seperti semula, kemudian tanyakan sekiranya ada persoalan-persoalan yang tidak terpecahkan dalam kelompok.
- 7) Beri anak didik beberapa pertanyaan untuk mengecek pemahaman mereka terhadap materi yang baru saja mereka pelajari. Pengecekan pemahaman anak didik dilakukan untuk mengetahui sejauhmana kemampuan mereka dalam memahami materi.
- 8) Kegiatan ini bisa diakhiri dengan diskusi mengenai topik dalam bahan pelajaran hari itu, diskusi bisa dilakukan antara pasangan atau dengan seluruh kelas.

Menurut Elliot Aronson (Trianto, 2010) metode Jigsaw langkahnya sebagai berikut:

- 1) Kelas dibagi menjadi beberapa tim yang anggotanya terdiri dari 5 atau 6 siswa dengan karakteristik yang heterogen.
- 2) Bahan akademik disajikan kepada siswa dalam bentuk teks, dan setiap siswa bertanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian dari bahan akademik tersebut.
- 3) Para anggota dari beberapa tim yang berbeda memiliki tanggung jawab untuk mempelajari suatu bagian akademik yang sama dan

selanjutnya berkumpul untuk saling membantu mengkaji bagian bahan tersebut d. Selanjutnya para siswa yang berada dalam kelompok pakar (ahli) kembali ke kelompok semula (home teams) untuk mengajar anggota lain mengenai materi yang telah dipelajari dalam kelompok pakar (ahli).

- 4) Setelah diadakan pertemuan dan diskusi dalam “home teams”, para siswa dievaluasi secara individual mengenai bahan yang telah dipelajari.

B. Kerangka Pikir

Hasil observasi awal peneliti di SMP Negeri 27 Makassar pada tanggal 12 Januari 2019 mengenai hasil belajar siswa dalam mata pelajaran pendidikan jasmani materi bola kecil ternyata masih banyak siswa yang memperoleh nilai rendah. Kemampuan belajar permainan bola kecil siswa masih rendah. Guru pendidikan jasmani disekolah tersebut juga menggunakan model pembelajaran yang kurang bervariasi, dimana proses belajar mengajar yang dilakukan masih berpusat pada guru (*teacher centered*)

SMP Negeri 27 Makassar ialah satu sekolah yang sudah menggunakan kurikulum 2013, sehingga membuat guru harus melakukan metode pendekatan ilmiah ketika proses belajar mengajar. Kurangnya pemahaman terhadap pendekatan *cooperative learning* model jigsaw, sehingga dalam penerapannya masih kurang sesuai dengan tahapan-tahapan yang ada dalam pendekatan *cooperative learning* model jigsaw. Berdasarkan pengalaman pada

saat observasi, ternyata bukanlah hal yang mudah bagi pendidik untuk beradaptasi dengan kurikulum baru khususnya kurikulum 2013

Berdasarkan pemikiran tersebut penulis merancang pelaksanaan pembelajaran yang akan dibutuhkan sebagai pengamatan dalam mengetahui tingkat perkembangan dan keberhasilan dari media yang diharapkan. Yang mana hal tersebut adalah perwujudan penulisan penelitian tindakan kelas (PTK) yang penulis lakukan dalam rangka meningkatkan pembelajaran siswa kelas VIII SMPN 27 Makassar.

C. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang telah dipaparkan, maka hipotesis tindakan penelitian ini yaitu, "jika metode jigsaw diterapkan, maka hasil belajar penjas siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar akan meningkat".

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (*Class Room Action Research*) yang dilaksanakan selama dua siklus. Tindakan yang dilakukan adalah penerapan metode pengajaran berpasangan dengan tahapan-tahapan pelaksanaan meliputi perencanaan, pelaksanaan, tindakan, refleksi untuk tiap siklus (Arikunto, 2008).

B. Waktu dan Tempat Penelitian

Waktu dalam penelitian ini selama 1 bulan yaitu dimulai dari 26 Juni 2019 sampai 26 Juli 2019. Adapun tempat penelitian ini yaitu di SMP Negeri 27 Makassar yang terletak di Jalan Dg. Tata Kompleks Hartaco Indah Kelurahan Jongaya Kota Makassar.

C. Desain Penelitian

Desain penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (*Classroom Action Research*). Arikunto (2007: 16) mengemukakan “penelitian tindakan kelas terdapat empat tahapan yang dilalui, yaitu: (1) perencanaan, (2) pelaksanaan, (3) pengamatan/observasi, dan (4) refleksi”.

D. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

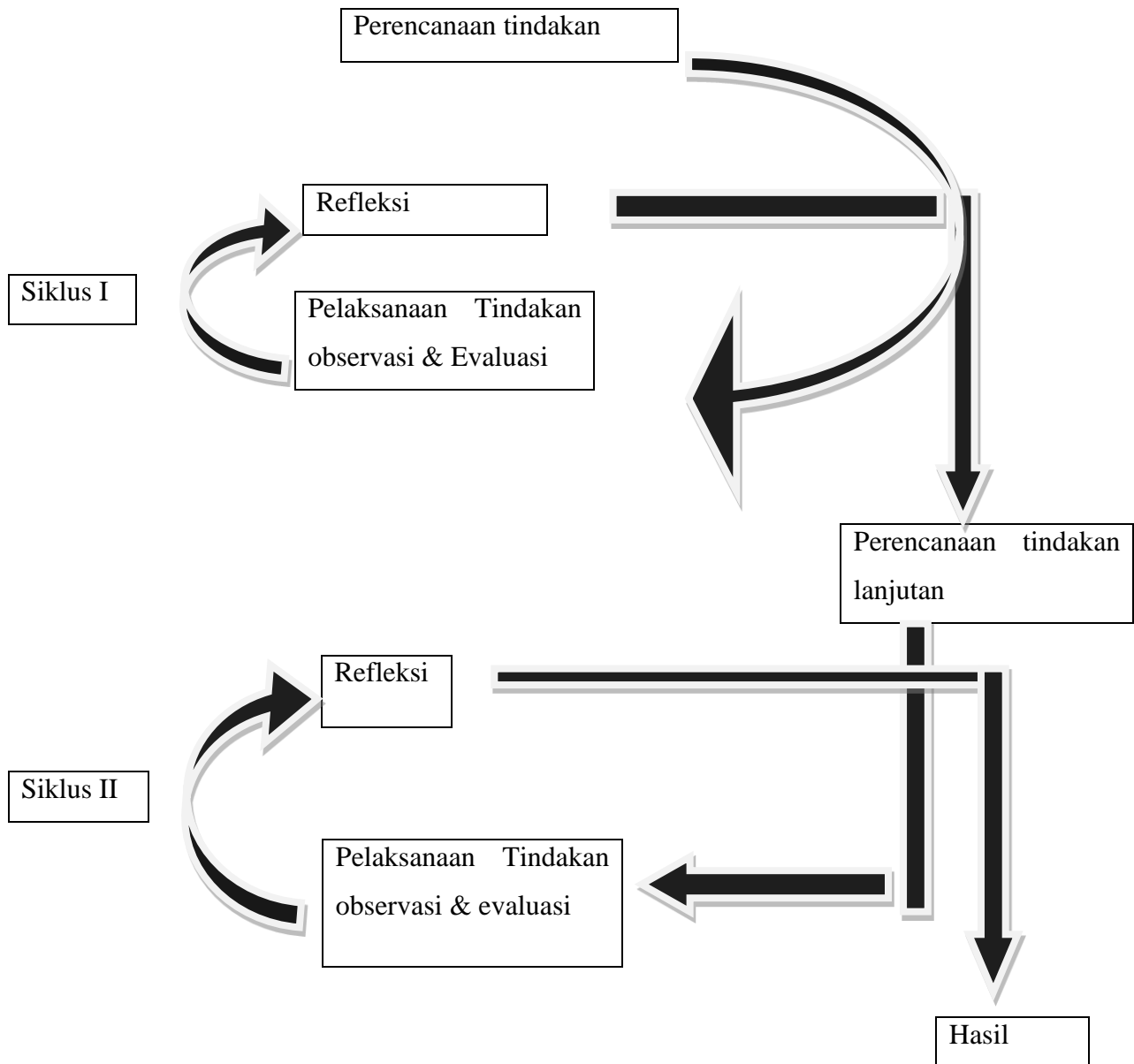
2. Sampel

E. Definisi Operasional

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dikemukakan sebelumnya, maka terdapat dua variabel dalam penelitian ini yaitu adalah variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas atau variabel yang mempengaruhi yaitu metode pembelajaran model jigsaw dan variabel terikat atau variabel yang dipengaruhi yaitu hasil belajar kasti. Sebagai gambaran terhadap variabel yang akan diteliti dalam penelitian ini,

F. Prosedur penelitian.

Prosedur penelitian tindakan kelas terdiri dari dua siklus. Siklus pertama dan kedua masing-masing berlangsung empat minggu (8 kali pertemuan). Secara lebih rinci prosedur penelitian tindakan ini akan dipaparkan sebagai berikut :



Gambar 2 Skema Peneletian Tindakan Kelas (Hopkins, dalam Suharsimi, 2008:105).

J. Teknik Analisis Data

Data dalam penelitian ini berupa data-data dalam bentuk lembar observasi, dan tes hasil belajar.

1. Analisis Data Lembar Observasi

Data obeservasi diperoleh pada setiap tindakan untuk menilai ada perubahan peningkatan sikap siswa pada setiap siklus. Data disajikan secara deskriptif pada hasil penelitian.\

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2019 sampai dengan 25 Juli 2019 di kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar. Teknik dalam pengumpulan data penelitian berupa hasil belajar siswa diperoleh dengan melakukan tes hasil belajar permainan kasti pada saat pra siklus dan akhir tindakan siklus I, sedangkan data pendukung berupa observasi selama pembelajaran berlangsung diperoleh dengan menggunakan lembar observasi aktivitas mengajar guru dan lembar observasi aktivitas belajar siswa dengan model *checklist* (✓). Adapun hasil penelitian saat pra siklus dan siklus I diuraikan sebagai berikut:

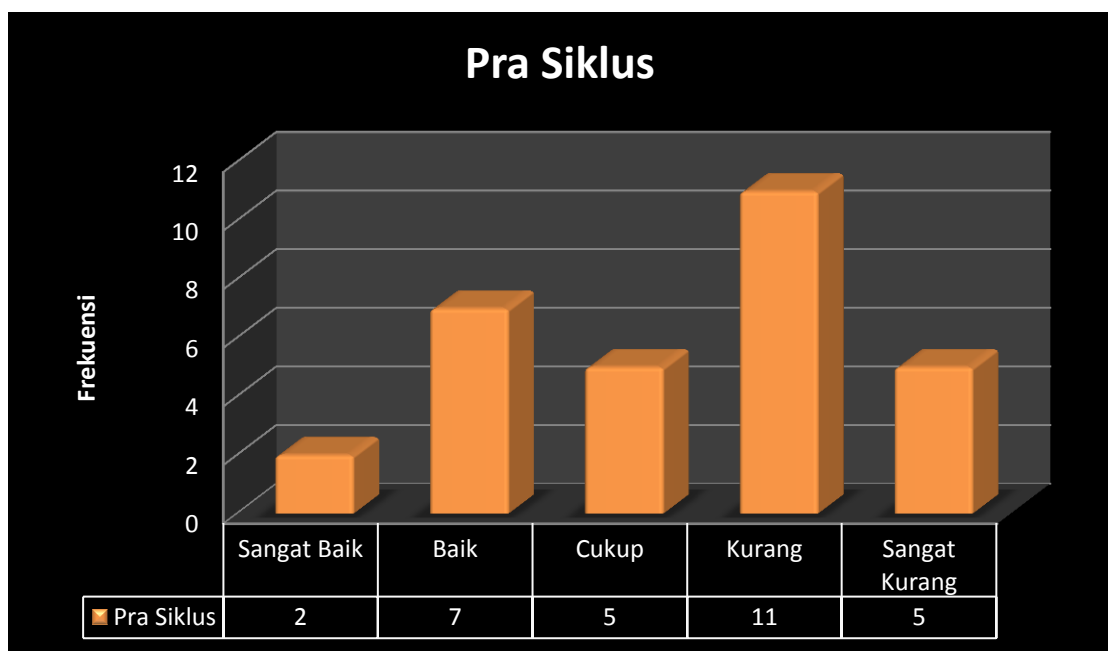
1. Hasil Penelitian Pra Siklus

Hasil belajar siswa pada mata pelajaran pendidikan jasmani dan olahraga permainan kasti diperoleh berdasarkan hasil pengukuran awal yang dilaksanakan pada tanggal 25 Juni 2019 terhadap 30 siswa di SMP Negeri 27 Makassar. Berikut ini disajikan data hasil pengukuran awal yang disajikan dalam bentuk tabel distribusi frekuensi dan persentase dengan berdasarkan data penelitian pada daftar lampiran.

Tabel 4.1 Distribusi Frekuensi dan Nilai Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Keolahra

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	86 – 100	Baik S	2	6,67%
2.	71 – 85	Baik	7	23,33%
3.	56 – 70	Cukup	5	16,67%
4.	41 – 55	Kurang	11	36,67%
5.	< 40	Sangat Kurang	5	16,67%
Jumlah			30	100%

Sumber: Hasil Tes Pra Siklus



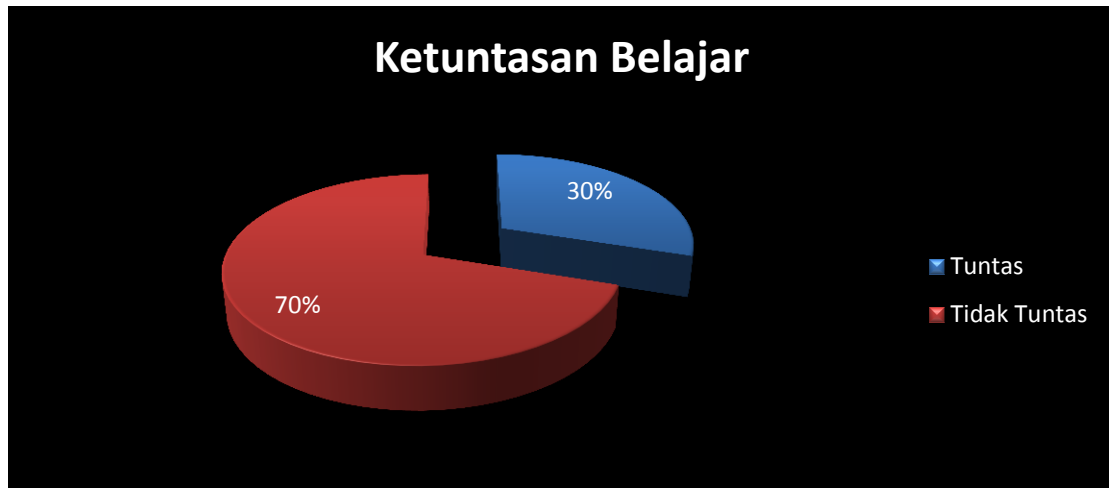
Gambar 4.1 Diagram hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pra siklus

Tabel 4.2 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Keolahragaa Permainan Kasti Pra Siklus

No	Nilai KKM	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Mean
1.	> 75%	Tuntas	9	30%	55,55
2.	< 75%	Tidak Tuntas	21	70%	

Jumlah	30	100%
---------------	-----------	-------------

Sumber: Hasil Tes Pra Siklus



Gambar 4.2. Ketuntasan Belajar Mapel Penjaskosrek Pra Siklus

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi serta mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa hasil tes untuk pra siklus belum berhasil dikarenakan keberhasilan siswa selama proses dan hasil belum sesuai yang diharapkan peneliti yaitu apabila terdapat 75% siswa atau keseluruhan siswa tuntas dalam belajar dan mendapat nilai minimal 75 secara klasikal. Pada pra siklus, nilai rata-rata hasil belajar siswa hanya mencapai 55,55 dan termasuk kategori cukup. Terdapat 9 siswa yang tuntas dan masih ada 21 orang siswa yang belum tuntas.

2. Hasil Penelitian Siklus I

a. Perencanaan Siklus I

b. Pelaksanaan Siklus I

1) Pertemuan I:

Pembelajaran untuk pertemuan I dilaksanakan pada 5 Juni 2019 pada jam keempat yaitu pukul 07.30-08.40 WITA (berlangsung selama 70 menit). Dalam pelaksanaan tindakan, guru olahraga kelas VIII bertindak sebagai pengajar (melaksanakan tindakan) dan peneliti bertindak sebagai observer yang akan mengamati aktivitas mengajar guru dan aktivitas belajar siswa saat proses pembelajaran berlangsung.

a) Kegiatan Awal

Penerapan metode jigsaw dalam pembelajaran diawali dengan tahap perencanaan. Perencanaan merupakan kegiatan sebelum melaksanakan metode jigsaw dalam pembelajaran. Guru bersama dengan peneliti menentukan materi pembelajaran yaitu teknik dalam permainan kasti yang terdiri dari teknik melempar bola, teknik menangkap bola dan teknik memukul bola. Pada kegiatan awal guru mempersiapkan semua alat dan media yang akan digunakan dalam demonstrasi materi pembelajaran. Selanjutnya guru mengadakan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan yang terkait dengan materi sebelumnya dan yang akan diajarkan,

kemudian guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam proses pembelajaran.

b) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan inti (pelaksanaan) pembelajaran, guru menetapkan langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam pelaksanaan metode jigsaw yaitu peragaan dilakukan oleh guru di depan kelas kemudian diikuti oleh siswa dengan membagikan tugas kepada seluruh siswa dimana tugas tersebut berisi tentang cara-cara/langkah-langkah kegiatan yang akan dilakukan dalam kegiatan peragaan yaitu teknik-teknik dalam permainan kasti. Setelah itu, guru memulai peragaan di depan kelas yang memungkinkan semua siswa dapat melihat dengan jelas peragaan guru, dan membimbing serta mengarahkan siswa mengikuti/melakukan peragaan. Untuk mengaktifkan siswa dalam pembelajaran guru melakukan peragaan di depan kelas kemudian diikuti oleh seluruh siswa dengan tugas-tugas sebagai panduan langkah kegiatan demonstrasi dan guru menunjuk siswa secara bergiliran untuk naik ke depan kelas untuk mencoba atau melakukan peragaan pelajaran. Sambil melakukan peragaan, siswa mempraktekkan teknik yang didapatkan dan dibimbing oleh guru.

c) Kegiatan Akhir

Pada kegiatan akhir (evaluasi) guru melakukan tanya jawab kepada siswa mengenai kegiatan tentang materi pelajaran yang baru

saja dilakukan, kemudian guru membimbing siswa menyimpulkan materi pembelajaran dan melanjutkan dengan pemberian pesan-pesan moral/motivasi belajar kepada siswa.

2) Pertemuan II

Pembelajaran untuk pertemuan II dilaksanakan pada hari Kamis 7 Juli 2019 pada jam kedua pukul 07.30-08.40 WITA (berlangsung selama 70 menit). Dalam pelaksanaan, peneliti bertindak sebagai observer dan guru bertindak sebagai pelaksana (pengajar). Pertemuan II merupakan lanjutan dari pertemuan I yang telah dilakukan sebelumnya.

Refleksi Siklus I

Pelaksanaan siklus I difokuskan pada upaya peningkatan hasil belajar penjaskosrek melalui metode jigsaw. Seluruh data yang diambil melalui observasi dan evaluasi hasil belajar telah disusun dan didiskusikan secara bersama-sama dengan guru. Hasil refleksi dari peristiwa yang terjadi pada pelaksanaan siklus I adalah sebagai berikut:

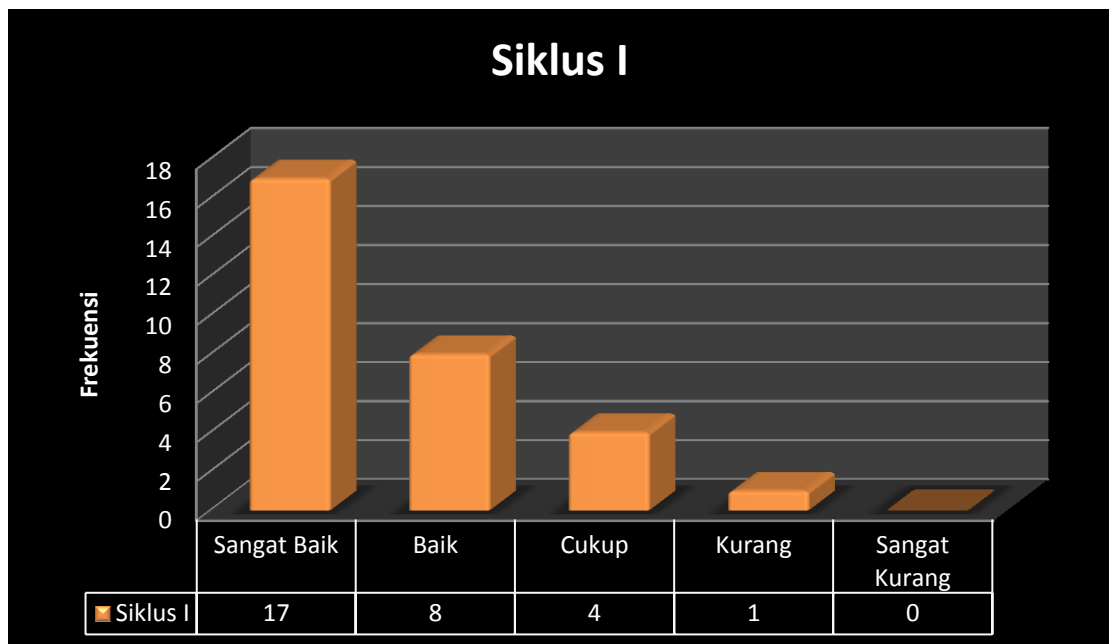
- 1) Guru telah mampu melaksanakan pembelajaran secara optimal sesuai dengan yang direncanakan.
- 2) Siswa telah aktif dalam proses pembelajaran Penjaskosrek melalui kegiatan metode jigsaw.
- 3) Berdasarkan hasil evaluasi/tes formatif siswa dapat dikatakan bahwa sudah berhasil. Hal ini dilihat dari hasil tes siswa menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mampu mempraktekkan dari soal tes yang diberikan.

Selanjutnya untuk mengetahui frekuensi dan persentase nilai hasil belajar siswa siklus I dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.3 Distribusi Frekuensi dan Persentase Nilai Hasil Belajar Permainan Kasti Siklus I

No	Nilai	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)
1.	86 – 100	Baik Sekali	17	56,67%
2.	71 – 85	Baik	8	26,67%
3.	56 – 70	Cukup	4	13,33%
4.	41 – 55	Kurang	1	3,33
5.	< 40	Sangat Kurang	-	-
Jumlah			30	100%

Sumber: Hasil Tes Siklus I



Gambar 4.3 Diagram hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan siklus I

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada siklus II kategori sangat baik dicapai 17 orang siswa atau 56,57%. Kategori baik dicapai 8 orang siswa atau 26,67%. Kategori cukup dicapai 4 orang siswa atau 13,33%. Kategori kurang dicapai 1 orang siswa atau 3,33% dan kategori sangat kurang 0%.

Data pada tabel di atas menunjukkan bahwa pada pra siklus kategori baik sekali sebanyak 2 siswa atau 6,67%. Kategori baik dicapai 7 orang siswa atau

23,33%. Kategori cukup dicapai 5 orang siswa atau 16,67%. Kategori kurang dicapai 11 orang siswa atau 36,67%, dan pada kategori sangat kurang sebanyak 5 siswa atau 16,67%.

Adapun untuk ketuntasan pembelajaran mata pelajaran Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan, diuraikan pada tabel dibawah ini:

Tabel 4.4 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Pendidikan Jasmani dan Keolahragaa Permainan Kasti Siklus I

No	Nilai KKM	Kategori	Frekuensi	Persentase (%)	Mean
1.	> 75%	Tuntas	25	83,33%	82,96
2.	< 75%	Tidak Tuntas	5	16,67%	
Jumlah			30	100%	

Sumber: Hasil Tes Siklus I



Gambar 4.4 Ketuntasan Belajar Mapel Penjaskosrek Permainan Kasti Siklus I

Berdasarkan hasil analisis data dan refleksi serta mengacu pada indikator keberhasilan yang ditetapkan, maka disimpulkan bahwa pembelajaran untuk siklus I telah berhasil dikarenakan keberhasilan siswa selama proses dan hasil telah sesuai yang diharapkan peneliti yaitu apabila terdapat 75% siswa atau

keseluruhan siswa tuntas dalam belajar dan mendapat nilai minimal 75 secara klasikal, dimana pada siklus I hasil belajar siswa telah mencapai 82,96 dan termasuk kategori baik. Terdapat 25 siswa yang tuntas dan hanya 5 orang siswa yang belum tuntas.

Keberhasilan yang didapatkan oleh peneliti pada siklus I membuat siklus II tidak digunakan karena tingkat ketuntasan yang dicapai oleh siswa telah mencapai KKM yang ditentukan oleh sekolah yaitu $> 75\%$ dari jumlah peserta didik yang mengikuti kegiatan belajar mengajar.

B. Pembahasan

Kasti merupakan salah satu jenis permainan bola kecil beregu. Kasti merupakan bentuk permainan tradisional yang mengutamakan beberapa unsur kekompakan, ketangkasan dan kegembiraan. Permainan ini biasa dilakukan di lapangan terbuka, pada anak-anak usia pendidikan dasar, permainan ini bisa melatih kedisiplinan diri serta memupuk rasa kebersamaan dan solidaritas antar teman. Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut memiliki beberapa keterampilan yaitu memukul, melempar, dan menangkap bola serta kemampuan lari. Kasti dimainkan oleh 2 regu, yaitu regu pemukul dan regu penjaga. Permainan kasti sangat mengandalkan kerjasama pemain dalam satu regu.

Agar dapat bermain kasti dengan baik kita dituntut menguasai teknik dasar bermain kasti. Adapun teknik dasar permainan kasti ada 3, yaitu teknik melempar, menangkap, dan memukul bola.

Pada pembelajaran permainan kasti, seorang guru harus mempersiapkan segala kebutuhan untuk pembelajaran. Mulai dari tahap awal sebelum

pembelajaran sampai tahap akhir evaluasi. Persiapan tersebut sangatlah penting untuk menunjang pembelajaran agar berjalan dengan baik. Tahap awal pra pembelajaran haruslah disiapkan sebaik mungkin karena sangat berpengaruh pada jalannya pembelajaran. Pada tahap ini banyak hal yang harus dilakukan oleh guru seperti membuat program tahunan, program semester, mengkaji silabus dan membuat Rencana Pelaksanaan Pembelajaran. Semua itu merupakan penunjang agar pembelajaran nantinya dapat berjalan dengan baik

Penerapan metode jigsaw dalam pembelajaran terdiri dari tiga tahap/langkah-langkah utama menurut Hanafiah dan Suhana (2010) yaitu “1) perencanaan, 2) pelaksanaan, 3) evaluasi”. Pada tahap perencanaan yaitu memilih materi yang sesuai dengan metode. Materi pembelajaran mengenai permainan kasti dan teknik-teknik dalam permainan kasti yang dianggap cocok dengan melakukan metode jigsaw. Oleh karena itu, disiapkan semua alat dan bahan yang akan dipakai dalam peragaan materi pelajaran. Pada awal pembelajaran setiap siklus tindakan dimulai dengan menyampaikan pentingnya pembelajaran. Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi belajar. Motivasi belajar sangat berperan penting dalam rangka menyiapkan siswa untuk belajar. Siswa yang termotivasi untuk belajar, akan lebih mampu mengembangkan kemampuannya dan akan mencapai hasil belajar yang lebih baik sehingga motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar pada siswa.

Selanjutnya menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa. Penyampaian tujuan pembelajaran bertujuan agar siswa dapat mengetahui arah kegiatan pembelajaran, sehingga siswa terfokus pada satu tujuan yang mereka

akan capai dalam pembelajaran. Disamping itu, penyampaian tujuan pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Agar tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan tercapai, maka materi yang berhubungan dengan teknik di permainan kasti perlu diingatkan kembali kepada siswa. Mengingat kembali materi dapat memantapkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran tersebut.

Tahap pelaksanaan merupakan kegiatan melaksanakan jigsaw. Dalam melaksanakan jigsaw yaitu menentukan langkah-langkah kegiatan jigsaw yaitu guru membagi melakukan peragaan di depan kelas kemudian diikuti oleh seluruh siswa. Selanjutnya, guru membagikan lembar kerja masing-masing teknik permainan kasti pada kelompok ahli untuk dipelajari. Teknik permainan kasti dibagi menjadi tiga yaitu teknik menangkap bola, . Dengan adanya Lembar Kerja dapat membantu langkah-langkah kegiatan dalam melakukan kegiatan jigsaw dan membuka pemikiran siswa, sehingga terhindar dari kebuntuan dalam kegiatan peragaan dan menjawab hal-hal yang kurang dimengerti. Selain itu, lembar kerja siswa dapat digunakan membantu guru mengarahkan pemikiran siswa menentukan langkah-langkah yang harus dilakukan untuk menuju pada suatu masalah yang diajukan.

Setelah menentukan langkah, maka dimulailah peragaan dengan memperagakan materi pembelajaran mengenai teknik-teknik dalam permainan kasti seperti teknik melempar bola, menangkap bola dan memukul bola dengan menggunakan media atau alat yang telah disediakan. Media sangat berperan penting dalam kegiatan peragaan suatu materi pembelajaran. Posisi guru dalam melaksanakan peragaan berada pada tempat yang memungkinkan semua siswa

dapat melihat dengan jelas kegiatan demonstrasi sehingga siswa dapat memperhatikan dengan jelas dan mengikuti demonstrasi yang dilakukan oleh guru. Selanjutnya guru sesekali memberi kesempatan atau menunjuk siswa secara bergiliran untuk naik kedepan kelas untuk mencoba memeragakan teknik yang ditugaskan kepada siswa.

Tahap terakhir adalah evaluasi. Tahap ini merupakan tahap menilai kegiatan jigsaw yang telah dilakukan, apakah sudah mencapai tujuan yang diinginkan. Hal ini dilakukan dengan pemberian tes kepada seluruh siswa tentang hal-hal yang telah diperoleh dalam kegiatan jigsaw. Pelaksanaan pembelajaran pada tindakan siklus I, proses dan hasil berjalan secara optimal. Kurang optimalnya proses pembelajaran pada tindakan siklus I karena ditemukan masih ada beberapa siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran, bercerita tentang hal-hal lain saat demonstrasi berlangsung, dan malu-malu pada saat diberikan kesempatan untuk naik kedepan kelas. Keadaan seperti ini karena siswa belum terbiasa melaksanakan pembelajaran dengan melakukan praktek peragaan/demonstrasi pada kegiatan pembelajaran. Kurangnya partisipasi siswa selama mengikuti kegiatan pembelajaran dikarenakan pembelajaran metode jigsaw masih baru dilakukan sehingga siswa merasa asing dengan metode yang diberikan. Motivasi siswa juga menjadi kendala untuk mengikuti proses pembelajaran dengan baik.

Pada setiap pertemuan guru memberikan praktek permainan kasti kepada seluruh siswa dan pada akhir tindakan setiap siklus memberikan tes praktik hasil belajar kepada seluruh siswa. Berdasarkan hasil evaluasi proses dalam setiap

pembelajaran menunjukkan bahwa siswa melakukan permainan kasti dengan baik dan terlihat aktif dalam pembelajaran. Sedangkan berdasarkan hasil tes pada akhir siklus menunjukkan peningkatan yang signifikan terbukti dengan meningkatnya hasil belajar siswa.

Peningkatan hasil belajar tersebut sesuai dengan pendapat dari Rusffendi (1993) yang mengungkapkan bahwa, orang dapat menerima materi hanya 20 % dari apa yang didengar, 50 % dari apa yang dilihat, dan 75 % dari apa yang dilakukan atau perbuatannya. Dari pernyataan tersebut belajar dari berbuat dan melakukan akan lebih berhasil dibandingkan dengan hanya melihat atau mendengarkan saja, hal ini yang menjadi sebab dan alasan penerapan metode jigsaw dipergunakan dalam pembelajaran di sekolah .

Berdasarkan keberhasilan siswa tersebut, menunjukkan bahwa guru telah berupaya meningkatkan cara mengajar melalui metode jigsaw sehingga hasil belajar siswa meningkat.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada Bab IV dapat disimpulkan bahwa melalui penerapan metode jigsaw terhadap hasil belajar pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan pada materi permainan kasti siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar meningkat, baik dari aktivitas mengajar guru, aktivitas belajar siswa, maupun dari hasil tes belajar praktek siswa, dimana pada pra siklus, hasil belajar siswa berada dalam kategori cukup sedangkan pada siklus I hasil belajar siswa berada dalam kategori baik. Dengan demikian model pembelajaran jigsaw dapat meningkatkan hasil belajar pendidikan kesehatan jasmani olahraga dan kesehatan pada permainan kasti siswa kelas VIII SMP Negeri 27 Makassar

B. Saran

Berdasarkan hasil yang diperoleh dalam penelitian ini, diajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Metode jigsaw dapat dijadikan sebagai salah satu alternatif dalam melaksanakan pembelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan di Sekolah Menengah agar siswa dapat mengalami proses pembelajaran yang lebih bermakna.

2. Guru perlu menguasai beberapa metode, pendekatan, maupun model pembelajaran sehingga pembelajaran dapat lebih bervariasi sehingga siswa tidak merasa bosan dalam belajar dan akan lebih mudah memahami materi pembelajaran.
3. Diharapkan kepada peneliti lain dalam bidang kependidikan supaya dapat meneliti lebih lanjut metode, pendekatan, maupun model pembelajaran yang efektif dan efisien untuk mengatasi kesulitan siswa dalam mempelajari Penjaskes.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. 2007. *Guru Dalam Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algesindo
- Arikunto, S. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta
- Djamarah, A. 2013. *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Heryana, D. 2010. *Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan untuk siswa*. Jakarta: Kementerian Pendidikan Nasional
- Hanafiah, D dan Suhana, C. 2010. *Model Pembelajaran Kreatif*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Huda, M. 2016. *Cooperative Learning; Metode, Teknik, Struktur, dan Model Penerapan*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Komalasari, K. 2011. *Pembelajaran Kontekstual*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Lie, A. 2004. *Cooperative Learning : Mempraktekkan Cooperative Learning di Ruang-ruang Kelas*. Jakarta : Grasindo
- Purwanto. 2013. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Rusman. 2012. *Model-Model Pembelajaran: Mengembangkan Profesionalisme Guru*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada
- Sanjaya, W. 2007. *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan*. Jakarta: Prenada Media
- Silberman, M. 2007. *Active Learning. 101 Cara Belajar Siswa Aktif*. Bandung: Nusamedia
- Slavin, R. 2005. *Cooperative Learning (Teori, Riset dan Praktik)*. Bandung: Nusa Media
- Suprijono, A. 2015. *Cooperative Learning Teori & Aplikasi PAIKEM*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Susanto, A. 2013. *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group

Syah, M. 2010. *Psikologi Pendidikan Dengan Pendekatan Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya

Syarifuddin, A. 2001. *Pembelajaran Kontekstual dan Aplikatif*. Bandung: Refika Aditama

Trianto, 2011. *Konsep Dasar Pembelajaran Inovatif*. Jakarta: Kencana

Uno, H. B. 2011. *Model Pembelajaran. Menciptakan Proses Belajar Mengajar yang Kreatif dan Efektif*. Jakarta. Bumi Aksara

Zulfiani. 2009. *Strategi Pembelajaran Aktif*. Yogyakarta: Insan Mandiri

RIWAYAT HIDUP



HASLINDAH, Dilahirkan di kabupaten Soppeng, pada Tanggal 17 September 1996. Anak Empat dari Empat bersaudara pasangan dari Beddu dan Idayah.

Peneliti menyelesaikan Pendidikan di Sekolah Dasar di SD 149 Amessangeng Kabupaten Soppeng pada tahun 2003 Peneliti melanjutkan Pendidikan di SMP Negeri 2 Marioriwawo Kab. Soppeng dan tamat pada tahun 2009 kemudian melanjutkan Pendidikan Menengah SMA Negeri 1 Liliriaja pada tahun 2012 dan selesai pada tahun 2015. Selanjutnya tahun 2015 peneliti melanjutkan Pendidikan di Perguruan tinggi Negeri, tepatnya di Universitas Negeri Makassar (UNM) Fakultas Ilmu Keolahragaan pada program studi Pendidikan Jasmani, Kesehatan dan Rekreasi (Penjaskesrek) sampai sekarang.